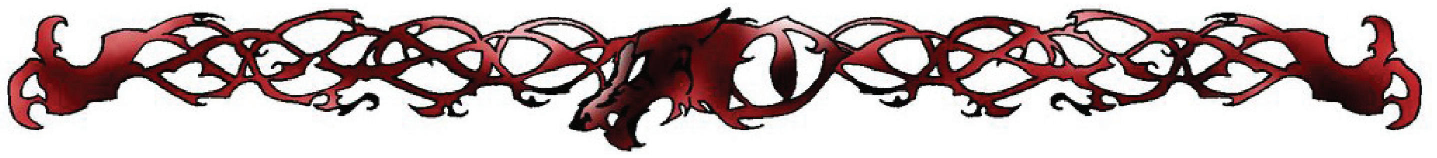
Ett Äventyr till Trudvang

Vargtimmen





MEDUSA GAMES



FRANZ UNG

VARGTIMMEN

Ett äventyr till Drakar och Demoner Trudvang
Version 1.0

KONSTRUKTION
Franz Ung

ILLUSTRATIONER
Taurrohir Orion Tirandraug

GRAFISK FORM
Jörgen Karlsson

http://hem.legend.se/medusagames/

Detta äventyr får endast läsas av spelledaren







Förord

Jag har skrivit en hel del kluriga äventyr till Drakar och Demoner. Äventyr som kräver en hel del hjärngympa. Så jag tänkte att det vore på sin plats att skriva ett riktigt actionladdat äventyr. Ett äventyr som innehåller mycket strider och spänning, men som ändå känns riktigt mystiskt på ett sådant sätt som bara ett äventyr som utspelar sig i Trudvang kan kännas. Hoppas att ni får mycket nöje med äventyret!

Bakgrund

Vitnertämjarna är ett släkte som alltid betraktats med stor misstänksamhet och avsky av de allra flesta i Osthem. Detta kände Worge mer väl till än någon annan. Ända sedan han upptäckte att han besatt unika egenskaper hade folk så fort de upptäckt detta spottat och sparkat åt hans håll. Då Worges familj, hans fru och barn tyckte om honom trots att han besatt sådana märkliga krafter struntade han i vad andra människor tyckte om honom, men för några månader sedan hände något som skulle förändra allt. Worges hustru dog i lungsot och då de övriga invånarna i den by Worge bodde i ansåg att det var han som med mörka krafter gjort sin hustru sjuk jagades han och hans son ut ur byn.

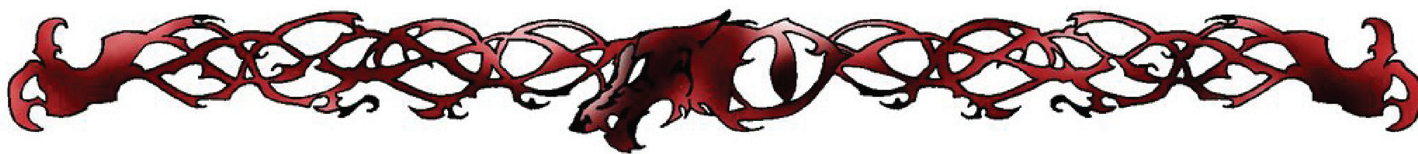
Planlöst vandrade de längs landsvägen ända till de kom till den gränsstation som vaktar gränsen mellan Vortland och Fynhem sju mil väster om Trungrams gyllene mjödhall. Gränsvakterna upptäckte där att Worge var vitnärtämjare och lät därför arrestera honom och hans son. En grupp soldater fick i uppgift att föra dom till staden Vindborne där de skulle avrättas. Worge sa då till soldaterna att de kunde få avrätta honom om han ville men att de för sin egen skull gjorde bäst i att skona hans son. Soldaterna skrattade hånfullt åt Worges hot, men de skulle de inte ha gjort, ty i nästa ögonblick tog Worge skepnad av en jättelik ulv och anföll de skrämda soldaterna. En strid uppstod vilken Worge gick segrande ur efter att ha slitit alla soldater i stycken. Dock upptäckte Worge till sin förfäran att en av soldaterna i stridens hetta stuckit ett svärd genom hans son.

Worges vrede kände då inga gränser och han begav sig så fort han kunde tillbaka till gränsstationen för att hämnas på dem som grep honom. Han dödade och åt upp de flesta av de människor som fanns i gränsstationen, utom tre vilka han beordrade föra ut budskapet att den fruktade Worge nu var konung över detta territorium. Worge hade nämligen bestämt sig för att aldrig återta sin mänskliga skepnad och ämnade nu ha Vortlands östra utkant som sitt revir. Sedan flydde Worge upp i Lummskogen och sedan denna dag har områdets invånare levt i ständig skräck.









Inledning

Detta äventyr tar sin början cirka två veckor efter att Worge proklamerat området kring Vortlands östra utkant som sitt revir. Rollpersonerna är som vanligt på resa och för tillfället på väg till gränsstationen. Minst två av rollpersonerna (det kan även vara fler) är nämligen god vän med en soldat som arbetar där, Leifur Långe.

Död på vägen

Ungefär fem timmar innan rollpersonerna hunnit fram till gränsstationen gör de ett otäckt fynd. Vid kanten av vägen upptäcker de en vagn som har vält. Om rollpersonerna går fram för att undersöka vagnen upptäcker de att hästen som dragit vagnen är död. Även alla passagerarna är döda. Hur många som satt i vagnen går inte att avgöra, för det enda som är kvar av passagerarna är köttslamsor som ligger kringspridda över hela vagnen. Varje rollperson måste slå ett situationsslag (modifikationer från gruppen Psyke får läggas till eller dras av) för att inte kräkas. Genom ett lyckat slag på färdigheten Läkekonst visar att kroppsdelarna tillhör tre peroner, en vuxen man, en vuxen kvinna och ett barn och man kan även genom det lyckade slaget se att människorna har ätits upp. Hästen är inte uppäten utan bara dödad.

Detta fruktansvärda död är naturligtvis utfört av Worge. Dagen innan anföll han denna familj som var på resa från Vindborne till Fynhem, där de skulle hälsa på släktingar. Worge attackerade familjen och åt upp dom. Han nöjde sig med att bara döda hästen då han föredrar att äta människokött.



Ankomsten till gränsstationen

När rollpersonerna anländer till gränsstationen upptäcker de direkt att saker och ting inte står rätt till. Det verkar inte finnas några soldater där, stationens huvudbyggnad verkar till viss del trasig och stallet är helt raserat. När de kommer närmare hör de en skrämd röst från gränsstationen som med gäll stämma säger:

"Vilka är ni och vad vill ni?!"

Rollpersonerna berättar antagligen att de kommit för att hälsa på sin gamle vän Leifur Långe. I så fall kommer personen som rösten tillhörde att komma ut ur huvudbyggnaden. Han är en ung pojke, inte mer än tjugo år. Han håller ett spjut i sina darrande händer och han ger intryck av att vara skräckslagen. Han tittar sig oroligt om och säger sedan:

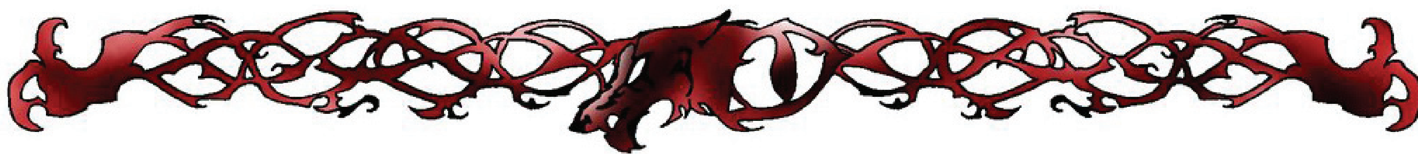
"Åh, på så vis. Det är nog bäst att ni följer med mig in, det är inte säkert här ute. Kom in så ska jag förklara allting."

Sedan vänder han om och skyndar sig in i huvudbyggnaden. Rollpersonerna tycks inte ha något annat val än att följa efter.

Om gränsstationen

Denna station är byggd för att vakta gränsen mellan Fynhem och Vortland. Vanligtvis håller där till 24 soldater, en dräng, tre kockar och en uppassare åt soldaternas kapten. Stationen består av en huvudbyggnad som är ett runt torn på fyra våningar och ett stall där det får plats femton hästar. När Worge attackerade gränsstationen dödade han samtliga människor i stationen utom tre: Uppassaren Eyr Rundnos, en 19-årig pojke som är rädd men tapper och har en utmärkande potatisnäsa, kocken Jorg Kulmage som på grund av den fruktansvärda slakten har blivit näst intill apatisk och drängen Sture den Tyste, en lugn och tyst medelålders man som mest håller sig passiv och gör som han blir tillsagd. Gränsstationen har tagit en del skador efter Worges attack, huvudbyggnadens ingång är trasigt och nu mer eller mindre ett stort hål än en dörr. Stallet är fullkomligt raserat då Worge slaktade alla hästar så att ingen skulle fly.





En mörk historia

När rollpersonerna gått in i huvudbyggnaden möts de av en fruktansvärd syn. All form av inredning är helt sönderslaget och överallt finns spår av strid och blodfläckar. Eyr gör en gest åt rollpersonerna att sätta sig ner på en filt han brett ut (alla möbler är sönderslagna) och när rollpersonerna satt sig tar han till orda:

"Det smärtar mig att säga det, men som ni säkert redan förstått är Leifur Långe död. Allt började för cirka två veckor sedan, då en äldre herre och hans son anlände till stationen och begärde passage. Gränsvakerna blev genast misstänksamma mot mannen och efter ett kortare förhör uppdagades det att mannen, som hette Worge, visade sig vara magiker. Naturligtvis kunde soldaterna inte tillåta sådana bastarder stryka omkring utan vidare, så han arresterades och skickades tillsammans med sin mörka avkomma till Vindborne där de skulle avrättas båda två.

Några timmar efter att Worge förts bort anländer dock en soldat till denna gränsstation. Soldaten hade stora sår över hela kroppen och var mer död än levande. Han var en av karlarna som eskorterade bort Worge. Hur han orkat ta sig hit så pass sårad som han var är ett mirakel och han hade en fruktansvärd historia att förtälja! Halvvägs dit tog denna onda besvärjare dock formen av ett jättelikt monster och dräpte alla som eskorterade honom. Som tur var lyckades en tapper soldat i all hast dräpa hans son. I samma ögonblick som den stackars sårade soldaten berättat färdigt vad som hänt anlände Worge hit och slaktade alla soldater på det mest brutala sätt! Han slet dom i stycken och åt upp dom! Han skonade dock tre av oss, mig, kocken Jorg Kulmage och drängen Sture den Tyste. Han sa att han skonade våra liv så att vi skulle berätta för folk att Vortlands östra utkant är hans revir! Har ni hört vilken ondsint best!

Vi har naturligtvis skickat bud om händelsen och väntar på att fler soldater ska anlända. Detta kommer dock dröja, kanske en hel månad. Som tur var passerade dock en grupp av tio viltjägare denna gränsstation för en dag sedan. Jag berättade om händelserna och jägarna antog sig att hitta besten och dräpa honom mot en belöning på tio guldmynt. De är ute och jagar honom i detta nu, och skulle återkomma till skymningen. Då der inte är lång tid till dess så jag föreslår att vi alla väntar på dom och hoppas på det bästa."

Någon eller några av rollpersonerna kanske vill bege sig ut direkt och leta efter viltjägarna och Worge. Eyr avråder dock till detta. Då ingen vet vart viltjägarna exakt befinner sig kan det bli mycket svårt att hitta dom, vilket skulle göra sökandet meningslöst. Om rollpersonerna skulle strunta i Eyrs råd och ändå bege sig ut kommer inget av intresse att hända. Rollpersonerna gör således klokast i att sitta och vänta. Eyr och Sture gör dem gärna sällskap medan Jorg ligger hopkurad under en filt en bit därifrån och mumlar för sig själv.

Viltjägarnas ankomst

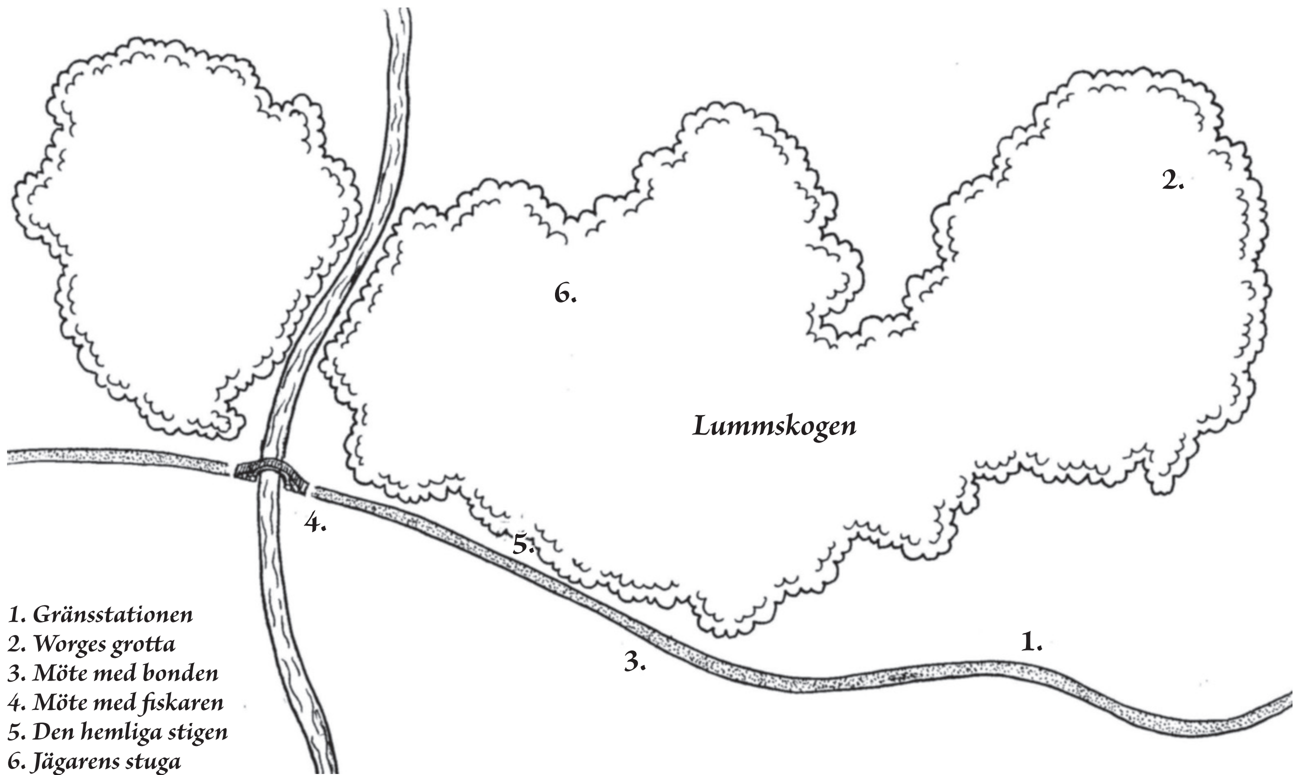
Timmarna går väldigt långsamt och för att fördriva tiden bjuder Eyr på lite mat och dryck och tänder en brasa. Runt midnatt anländer äntligen gruppen viltjägare. De är tio stycken, alla 40-årsåldern, utom en av dom som verkar vara runt 25. Gruppens ledare heter Isbjarn Ulvbane och bär en trämask över ansiktet. Han påstår att detta beror på att han fått ett hemskt bett från en varg i ansiktet och därmed inte vill visa det. Sanningen är dock att han är ett halvtroll, något han till varje pris vill dölja.

Alla viltjägare ser ganska hårdföra och bistra ut, inte några som man vill starta bråk med, och uppför sig ganska buffligt och överlägset. När de anländer slår de sig ner bredvid rollpersonerna och hugger in på maten och drycken utan att fråga. Efter en stund berättar Isbjarn att de hittat Worges tillhåll. Han bor några kilometer norrut i en grotta som finns belägen i en klippa. Han berättar att han har studerat hur besten beter sig och att han och hans mannar kan dräpa den. Dock säger han att det är problematiskt så länge monstret befinner sig i sin grotta. Korridorerna därinne verkar trånga vilket kan göra en strid svår. Han säger att viltjägarna därför behöver hjälp att locka ut monstret ur grottan. Han sneglar sedan på rollpersonerna och frågar om de kan hjälpa till med detta.

Förmodligen ställer rollpersonerna upp på det för att de vill hämnas sin vän. Skulle de visa sig tveksamma går Isbjarn med på att dela belöningen med rollpersonerna. Skulle rollpersonerna totalvägra slutar äventyret här och spelledaren kan låta rollpersonerna bli brutalt slaktade av Worge och tusen demoner. Ivriga rollpersoner kanske vill ge sig ut direkt, men Isbjarn invänder starkt mot detta, dels för att viltjägarna är mycket trötta efter att ha varit ute i







Lummskogen hela natten, och dels för att man om natten är ett lättare byte. Isbjarn menar att de gör klokast i att sova ut inatt så att alla har energi nog att jaga imorgon.

Isbjarns egentliga avsikter

I själva verket är Isbjarn och hans anhängare riktigt ondsinta. Från början var deras avsikt att finna Worge för att dräpa honom. När Worge fick vittring av viltjägarna insåg han att dessa jägare nog hade en möjlighet att dräpa honom, till skillnad från de veka soldaterna. Han bestämde sig därför för att försöka förhandla med dom och klättrade upp på en hög klippa där han med skräckingivande röst tilltalade Isbjarn och hans anhang. Han sade att han var beredd att skona deras liv och dessutom ge dom fem dyrbara ädelstenar (som han stulit från familjen i vagnen som han dödade) om de hämtade hit människor som han kunde döda och äta upp. Då Worge från klippans höjd ingav stor respekt och fasa lyssnade Isbjarn och gick med på detta. Han törstade dessutom efter de vackra ädelstenarna och det är därför han ber rollpersonerna att följa med. Han har nämligen för avsikt att lura dom rakt in i Worges dreglande gap.

Jakten börjar

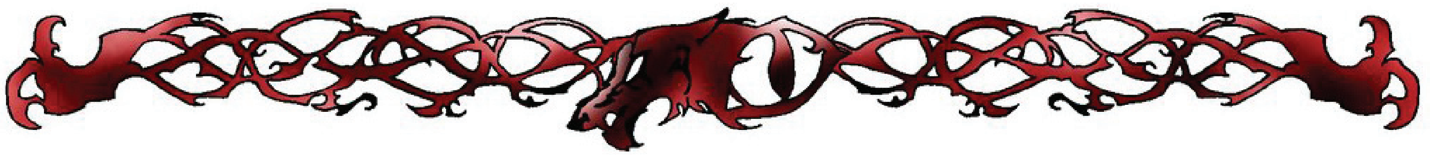
Tidigt nästa morgon väcks rollpersonerna av Isbjarn och de andra jägarna som hastigt gör sig i ordning för jakten. Rollpersonerna får ta med sig den utrustning de tror sig behöva för jakten och sedan ge sig iväg. Skulle någon av rollpersonerna sakna vapen, utrustning eller proviant finns en del att ta i gränsstationen.

När förberedelserna är färdiga beger sig rollpersonerna och viltjägarna norrut, mot Lummskogen där Worge enligt Isbjarn ska ha sitt tillhåll i en klippa. Om spelledaren vill kan han krydda färden genom att slänga in någon spännande händelse, i annat fall är resan tämligen händelselös.

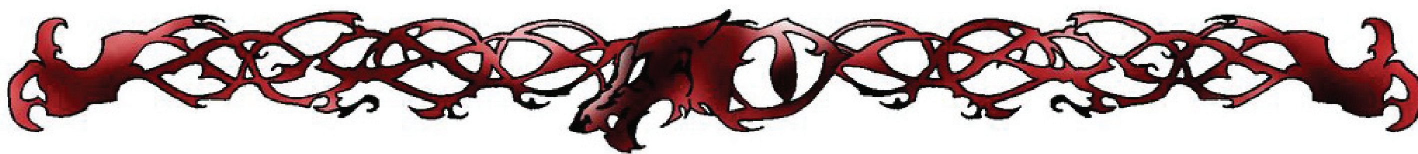
Den rangliga bron

Efter några timmars vandrande anländer gruppen till Lummskogen. Det dröjer inte länge förrän de i skogen ser en stor klippa skjuta upp framför dom. Vägen till klippan blockeras dock av en fem meter bred och väldigt djup ravin och det enda sättet att ta sig över den tycks vara att gå över en mycket gammal och ranglig bro. Bron håller bara för 100 kilo och skulle den belastas tyngre kommer den att gå sönder









och samtliga personer som befinner sig på bron kommer då att störta mot en säker död, såvida de inte lyckas med ett mycket svårt slag på färdigheten Rörlighet och således lyckas ta tag i en klippkant för att sedan kunna klättra upp. Bron är mycket svajig när man går över den och saknar reling. Man måste därför lyckas med ett slag på färdigheten Rörlighet för att upprätthålla balansen och inte trilla ner.

Odjurets grotta

Worges grotta ligger ett hundratal meter från ravinen. Klippan är cirka trettio meter hög och har fyra grottingångar. Isbjarn berättar att samtaliga av dessa grottöppningar är ingångar till Worges håla. Hans plan är att rollpersonerna ska gå in i grottan och locka ut Worge. Jägarna ska då ha posterat sig utanför varje ingång och anfaller Worge när han kommer ut. Han lämnar över en fackla var till rollpersonerna och önskar dom lycka till.

Precis innan rollpersonerna ska gå in i grottan lägger den yngsta av viltjägarna, mannen i 25-årsåldern handen på axeln på en av rollpersonerna. Han säger sig heta Johir och överlämnar diskret en dolk till rollpersonen. Han säger tyst att dolken är särskilt skadlig mot ulvar och önskar rollpersonen lycka till. Dolken har Johir fått av sin far som var en mycket beryktad jägare. Dolken är magisk och ger 1T10 (ÖP 9-10) + 2 mot varglika varelser. Anledningen till att Johir ger rollpersonen dolken är att han har otroligt dåligt samvete för att viltjägarna har för avsikt att lura rollpersonerna och helst vill han att rollpersonerna ska överleva.

Väl inne i grottan är det viktigt att spelledaren förmedlar en gastkramande och nervpirrande spänning. Gångarna är smala och hotfulla och rollpersonerna ser bara någon meter framför sig. Långt inne i tunnlarna hörs ett dovt morrande och Worge kan när som helst komma rusande från en sidogång och attackera rollpersonerna. Tunnelsystemet är rena labyrinten, och en snäll spelledare kan låta en spelare rita karta allteftersom.

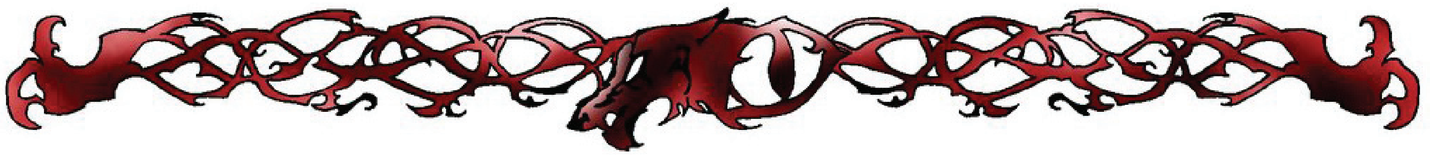
Om Worge upptäcker rollpersonerna först eller tvärtom är upp till spelledaren att avgöra utefter hur rollpersonerna beter sig. Är gruppen tyst och försiktig finns chansen att de kan överraska Worge. För de däremot en massa liv, grälar eller snubblar så är chansen stor att Worge upptäcker inkräktarna och överrumplar dom. När rollpersonerna och Worge konfronerats startar en spännande jakt på liv och död! Att slåss är hopplöst då tunnlarna är så pass smala att bara en person åt gången kan slåss. Rollpersonernas enda chans är således att fly för livet. Det är viktigt att spelledaren gör detta momentet riktigt spännande. Worge är rollpersonerna tätt i hälarna och kommer vilken sekund som helst att hinna ifatt som! Han kanske till och med lyckas ge den sista rollpersonen i ledet ett bett i farten. Rollpersonerna kan även göra något fiffigt för att sinka Worge, till exempel kasta en fackla på honom.

Skattgömman

Någonstans i grottorna finns det en liten skattgömma, (spelledaren bestämmer var) där Worge förvarar sina skatter. Skattgömman består av 5 ädelstenar (värda 1T6x20 silvermynt styck), 18 silvermynt, 4 guldmynt och ett silverbeslaget dryckeshorn (värde 25 silvermynt).







Worges grotta





Strid på liv och död



När rollpersonerna tagit sig ut ur grottan upptäcker de till sin förfäran att inte ett spår av viltjägarna syns till. I nästan ögonblick hoppar Worge hånskrattande ut ur grottan och går till attack mot rollpersonerna samtidigt som han vrålar att han ska lita dom i stycken. Rollpersonerna står inför en mycket hård strid vilken det inte är säkert att alla kommer levnade ifrån. Det finns ett antal sätt som denna strid kan avslutas på:

1. Rollpersonerna slår ihjäl Worge
Trots att Worge är stor och stark finns alltid en chans att rollpersonerna lyckas dräpa honom på det traditionella sättet.

2. Ravinen
Då ravinen finns mycket nära Worges grotta kanske någon av rollpersonerna kommer på idén att lura ner Worge där. Detta kan göras på flera sätt. Om rollpersonerna hinner springa bort till ravinen och lura Worge att slåss precis vid kanten kan en av rollpersonerna offra sig genom att kasta sig över Worge och dra ner honom i ravinen tillsammans med sig själv. Eller så kanske det finns en magiker som kan kasta någon form av magi som gör att Worge kastas ner. Ett annat alternativ är att fly över den rangliga bron. Worge kommer då troligtvis att hoppa över ravinen och fortsätta jakten, men det finns 30% chans att han i blint raseri rusar efter rollpersonerna över bron. Bron kommer inte att klara av hans tyngd och han kommer störta ner i ravinen.

3. Undsättning kommer
Om det skulle gå riktigt illa för rollpersonerna och spelledaren inte vill att de dör kan en grupp soldater komma till undsättning. Soldaterna var på väg till gränsstationen för att hjälpa Eyr som berättade att rollpersonerna och viltjägarna var ute på jakt efter odjuret och bad soldaterna att hjälpa de tappra äventyrarna.

Hämndens början

Efter att rollpersonerna tagit itu med Worge beger de sig förmodligen tillbaka till gränsstationen. Där möts de av Eyr som blir ytterst förvånad av att se rollpersonerna och utropar:

”Vilken glädje att se att ni lever! Isbjarn berättade att odjuret dödade er. Han och de andra jägarna berättade att ni alla stridit tappert mot den fruktansvärda besten, men att den dödat er alla strax innan Isbjarn motade ner den i en ravin. Hur kunde ni överleva?”

Rollpersonerna berättar förmodligen hur det ligger till och Eyr knyter då nävarna och blir vit i ansiktet av vrede. Han börjar genast kalla jägarna för diverse okvädningsord och berättar sedan att de var här för några timmar sen och hämtade sin belöning. Sedan gav de sig iväg västerut mot Vindborne. Han säger även att om rollpersonerna tar hämnd på dessa fega kräk så tillfaller belöningen som jägarna fick naturligtvis rollpersonerna. Antagligen är rollpersonerna inte sena att bege sig ut på jakt efter Isbjarn och hans anhang.





Rätt väg

Rollpersonerna gör bäst i att väldigt omgående bege sig av efter viltjägarna. Eventuella sår får behandlas fort för stannar rollpersonerna mer än en dag i gränsstationen kommer alla spår efter deras fiender att ha kallnat.

Väl ute på landsvägen på väg mot Vindborne kommer rollpersonerna efter några timmar att möte en bonde på vägen. Bonden går med en kärra med hö vid sin sida, vilken dras av en oxe. Bonden har en buskig mustasch, ett grässtrå i munnen och visslar bekymmerslöst. Skulle rollpersonerna hejda bonden och fråga om han mött någon på vägen kommer bonden att fundera en stund och sedan berätta att han såg ett antal människor som såg minst sagt otrevliga ut. Han berättar att den största av dom var maskerad och att de följde vägen västerut. Rollpersonerna bör genast begripa att det rör sig om Isbjarn och de andra.

Efter ytterligare en timmes färd kommer rollpersonerna att stöta på en ung man som sitter och fiskar vid en å som korsar vägen. Om rollpersonerna frågar honom om han sett viltjägarna passera förbi säger han att han stått här och fiskat hela dagen och inte sett en människa passera förbi, förutom en bonde med ett hölass.

Anledningen till att fiskaren inte sett jägarna är att de har avvikit från huvudvägen in på en hemlig stig som leder norrut in i Lummskogen till deras tillhåll. En kvicktänkt rollperson räknar förhoppningsvis ut att de avvikit från stigen. Om rollpersonerna går tillbaka längs landsvägen och är uppmärksamma kommer de efter någon timme att upptäcka en knappt märkbar stig som leder av från landsvägen norrut. För att hitta denna stig krävs ett lyckat slag på färdigheten Lönndom (fördjupningen Finna dolda ting ger plus).

Johirs öde

Efter att ha följt stigen i några timmar och kommit till Lummskogens utkanter gör rollpersonerna en vedervärdig upptäckt. Vid vägkanten ligger Johirs döda kropp likt en bortkastad trasa i en pöl av färskt blod. Hans armar och ben är avhuggna och slängda en bit längre in i skogen. Rollpersonerna måste lyckas med ett svårt slag för att stå ut med den vidriga synen och inte börja kräkas. Genom ett lyckat slag på färdigheten Läkekonst märker man att Johir förblött till döds.

Denna fruktansvärda händelse inträffade för ett antal timmar sedan. Isbjarn hade nämligen lagt märke till att Johir givit dolken till en av rollpersonerna och då Isbjarn inte tolererar förrädare i sin grupp beordrade han sina undersåtar att hugga av Johirs armar och ben. Efter detta slängde de Johir vid vägkanten och lämnade honom att förblöda.

Efter detta blir stigen svårare att lokalisera, och för att lyckas följa stigen genom den snåriga skogen krävs ett lyckat slag på färdigheten Överlevnad (Skog) (Fördjupningen Terrängvana ger plus).

Möte med jägare

Efter att ha följt stigen i cirka en halvtimme stöter rollpersonerna ihop med tre av viltjägarna. De är på väg in till Vindborne med ett par fina lomedpälsar som de ska byta mot vapen och utrustning. Så fort de får syn på rollpersonerna tar de till vapen. De har inte en tanke på att fly då de är säkra på att Isbjarn i sådana fall kommer att göra något mer fruktansvärt mot dom än att döda dom. Ifall två av jägarna dör kommer den sista att kasta sig på marken och böna och be för sitt liv.

Jägarnas stuga

Stugan som Isbjarn och hans anhang bor i finns belägen ovanpå en gigantisk stubbe. Hur en sådan stor stubbe blivit till vet ingen, men legenden säger att stubben uppkom för tusentals år sedan då jätten Jove Mörkerfot fällde Sërakel, en av Trudvangs fem äldsta granar. Stubben är fem meter hög och har en omkrets på fyrtio meter. Stugan tar upp nästan hela stubbens ovansida bortsett från en liten plätt som fungerar som altan. För att ta sig upp på stubben finns en repstege på altanen. Vill man ta sig upp utan repstegen måste man lyckas med att svårt slag på färdigheten Rörelse.

1. Altan

Överblick: På altanen finns det två pallar, en vid vardera sida om ytterdörren. På altanens högra sida finns en repstege vars ena ände är fastnaglad i altanens kant.

Varelser: I en av stolarna sitter en vakt och spanar.

Finna dolda ting: I repstegens nedre ända finns två bjällror fastknutna. Bjällrorna är lätta att upptäcka och att skära bort dom från stegen fodras inget tärningsslag.

Skatter: -





SL: För att obemärkt komma fram till stubben måste rollpersonerna lyckas med ett slag på färdigheten Lönndom. Om rollpersonerna misslyckas med slaget kommer vakten att fy syn på inkräktarna och dra upp repstegen (vilket tar tre SR) samtidigt som han vrålande varnar de andra i stugan. De andra viltjägarna kommer då att göra sig beredda genom att beväpna sig. Om rollpersonerna börjar klättra uppför stegen utan att ha avlägsnat bjällrorna kommer bjällrorna att pingla, vilket vakten kommer höra och varna de andra i huset för inkräktarna.

2. Sovsal

Överblick: En sal full med filtar och en halmmadrass.

Varelser: I salen finns Isbjarn och de andra jägarna. Om de blivit varnade för rollpersonernas ankomst står de beväpnade och rustade. Annars springer de in till rum 3 för att hämta vapen.

Finna dolda ting: -

Skatter: Sovplatsen med halmmadrass har en mycket fin björnpäls som sovfilt. Björnpälsen är värd 15 sm

SL: Detta är jägarnas sovsal. Det är Isbjarns sovplats som har halmmadrass och fin skinnfäll. De övriga jägarna gör allt för att i fösta hand skydda Isbjarn. Isbjarn slåss ursinnigt tills han dör.

3. Förråd

Överblick: Ett förråd fyllt med vapen, utrustning och en massa andra saker.

Varelser: Ifall rollpersonerna överraskar jägarna är det hit de springer för att beväpna sig. De har inte på sig rustningar, utan sliter bara åt sig första bästa vapen. Undantaget för detta är Isbjarn som har både rustning och vapen på sig.

Finna dolda ting: Detta rum har en dold lucka i väggen. Luckan är 50x50 cm.

Skatter: I den dolda väggluckan finns ett skrin med 25 gm, 50 sm och tre ädelstenar.

SL: Det är i detta rum som jägarna förvarar all utrustning, från vapen och verktyg till pengar. I detta rum finns 12 bredsvärd, 2 tvåhandsyxor, 5 jaktbågar, 20 pilar, 13 rustningar i härdatläder, 3 rusningar i metallförstärkt ringbrynja, 5 jaktpaket, 1 hantverkspaket och 10 vapenpaket.

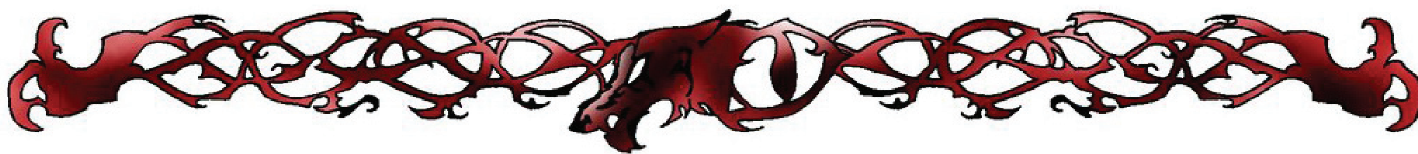






Jägarnas stuga





Slutet

När rollpersonerna tagit itu med Isbjarn och hans anhang återvänder de förmodligen till gränsstationen. De möts där av Eyr och ett femtontal karlar. Karlarna består i sju soldater som har anlänt för att börja arbeta som gränsvakter, fem trälar som arbetar för att reparera de delarna av gränsstationen som Worge demolerade, två gerbanispräster som kommit för att ge de döda gränsvakterna en värdig begravning och Uvgrim Grundolf, kusin till Flogrim Grundolf och en mycket högt aktad kapten.

När Eyr får höra att rollpersonerna besegrat Isbjarn och hans medhjälpare blir han naturligtvis glad och frågar Uvgrim om rollpersonerna inte kan få behålla den belöning de tagit från Isbjarn. Uvgrim säger att rollpersonerna är ena riktiga kämpar och att de självklart gjort sig förtjänt av de pengarna. I samma andemening berömmer han Eyr för att han hållit så god ställning på gränsstationen under så hårda omständigheter och befordrar honom därför från uppassare till gränssoldat. Eyr blir naturligtvis utom sig av lycka.



Äventyrspoäng

Efter äventyret delar spelledaren ut äventyrspoäng enligt tabellen nedan.

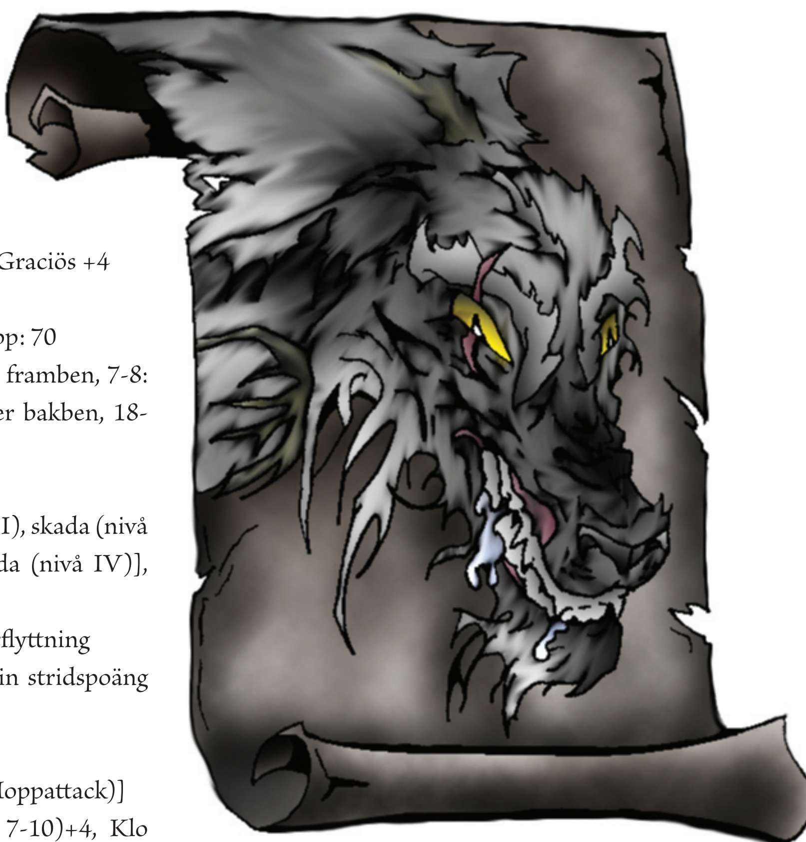
20 ÄP: Rollpersonerna dödade Worge
15 ÄP: Rollpersonerna dödade Isbjarn
10 ÄP: Rollpersonen slog följe med jägarna på jakt efter Worge
5 ÄP: Rollpersonerna hittade viltjägarnas gömda stuga
-5 ÄP: Rollpersonerna behandlade Johirs kvarlevor respektlöst
0-10 ÄP: Spelarnas insats

Slut

Spelledarpersoner

Worge

Ras: Jättelik varg
Kön: Man
Ålder: 42
Skräckfaktor: 1T10 (ÖP 10)
Förflyttning: Land 36 meter
Naturligt skydd: 2
Exeptionella karaktärsdrag: Trollstark +4, Graciös +4
Kroppspoäng: 70
Kroppsdelspoäng: Huvud och ben: 35, Kropp: 70
Träfftabell (1T20): 1-4: Huvud, 5-6: Höger framben, 7-8: Vänster framben, 9-14: Kropp, 15-17: Höger bakben, 18-20: Vänster bakben
Färdigheter: Strid FV 17
Fördjupningar: Bett [antal handlingar (nivå I), skada (nivå IV)], Klor [antal handlingar (nivå II), skada (nivå IV)], Naturlig strid (Nivå V)
Förmågor: Nattsyn, Hoppattack, Fyrfota förflyttning
Naturlig strid: 42 stridspoäng [fördelar ut sin stridspoäng på 2 spelrundor]
[Alt. 1: Bett FV 16, Klo FV 14, Klo FV 12]
[Alt. 2: Bett FV 20, Klo FV 15, Klo FV 12 (Hoppattack)]
Skademodifikation: +4, Bett 1 T10 (ÖP 7-10)+4, Klo 1T10 (ÖP 9-10)+4







Isbjarn



Ras: Halvtroll
Kön: Man
Ålder: 37
Exeptionella karaktärsdrag: Urstark +2, Obehaglig -1
Förflyttning: Land 9 meter
KP: 31, Huvud & armar: 16, Bröstkorg: 31, Mage & ben: 21
Färdigheter: Geografi (Vortland) FV 8, Hantverk (Trä) FV 6, Lönndom FV 11, Rörlighet FV 8, Strid FV 13, Växt- och djurliv FV 8, Jakt & fiske FV 13, Överlevnad (skog) FV 11
Fördjupningar: Vildmarksman (Jakt & fiske),
Vapenbärare: Tvåhandsyxa och Armborst, Vapenmästare: Tvåhandsyxa och Armborst, Kampvana (Strid), Rustningsbärare (Strid), Rustningsmästare (Strid).
Stridspoäng: 28. **IM:** +6
Vapen: Tvåhandsyxa, 1T10 (ÖP 8-10)+3 i skada, BV 18, IM +6, Tungt armborst, 1T10 (ÖP 8-10)+3 i skada, IM +7
Rustning: Metallförstärkt lringbrynja RV 6, BV 15
Utrustinng: Fattigmanskläder, Stort jaktpaket, 10 guldmynt.

Jägare

Ras: Människa
Kön: Man
Förflyttning: Land 10 meter
KP: 27, Huvud & armar: 14, Bröstkorg: 27, Mage & ben: 18
Färdigheter: Geografi (Vortland) FV 5, Hantverk (Trä) FV 3, Lönndom FV 8, Rörlighet FV 5, Strid FV 10, Växt- och djurliv FV 5, Jakt & fiske FV 10, Överlevnad (skog) FV 9
Fördjupningar: Vildmarksman (Jakt & fiske), Vapenbärare: Bredsvärd och Armborst, Kampvana (Strid), Rustningsbärare (Strid).
Stridspoäng: 20. **IM:** +4
Vapen: Bredsvärd, 1T10 (ÖP 9-10) i skada, BV 16, IM +4, Armborst, 1T10 (ÖP 8-10)+3 i skada, IM +5
Rustning: Härdat läder RV 3, BV 12
Utrustning: Fattigmanskläder, Litet jaktpaket

